A4 - Kortdimensionerna 63x88 mm

UTGANG!

Ni har hittat utgången och är fria!

Ni har lyckats med det omöjliga och överlevt Häxdrottningens jordborg!

Spelet är slut.

ORCHER!

Ni överraskar 3 orcher som tatuerar varandra. Nålen går rakt genom huden. AJ!

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)
5-6 Varför tappar du självförtroendet?

ORCHER!

Ni får 5 orcher som målar varningsskyltar att måla fel. De får börja om.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför litar de andra inte längre på dig?
3-4 Vad gör du som du ångrar sen?
5-6 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?

TROLL!

Ni stör 1 troll med migrän. Hen är oerhört vresig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?
3-4 Varför förlorar de andra respekt för dig?
5-6 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?

TROLL!

Ni möter 3 troll som spetsar pålar. De har staplat dem framför utgången.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärning för relation)?
5-6 Hur känner du dig utstött?

DEMON!

Ni irriterar 1 demon när ni råkar sudda ut det pentagram hen ritar på golvet.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?
3-4 Hur sviker du någon?
5-6 Varför förlorar de andra respekt för dig?

SPÖKE!

Ni överraskar 2 spöken som viskar och de verkar tro att ni tjuvlyssnat.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför blir ditt självförtroende sämre?
3-4 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
5-6 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)?

MAGIKER!

Ni överumplar 1 magiker som tappar ned något i kitteln hen brygger något i.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur känner du dig utstött?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?

ZOMBIES!

Ni distraherar 8 zombies som tvättar fångkedjor. Några fångar lyckas rymma.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad säger du som du ångrar sen?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärningen för relation)?
5-6 Varför känner du dig värdelös?

VÄTTAR!

Ni irriterar 6 vättar som bandagerar varandra. Medicinen spills ut.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?
3-4 Hur känner du dig utstött?
5-6 Varför förlorar de andra respekt för dig?

VÄTTAR!

Ni väcker 4 vättar som sover. De kräver alla olika nattningar.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför blir ditt självförtroende sämre?
3-4 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
5-6 Hur sviker du någon (ta bort tärningen för relation)?

SKELETT!

Ni avbryter 4 skelett som inventerar kroksablar. De tappar räkningen.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Hur sviker du någon?

SKELETT!

Ni besvärar 7 skelett som putsar Häxdrottningens tron. Den repas.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad gör du som du ångrar sen?
3-4 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)?
5-6 Varför känner du dig värdelös?

JÄTTESPINDEL!

Ni avbryter 1 jättespindel som matar sina ungar i nät över utgången.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tappar du självförtroendet?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärningen för relation)?
5-6 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?

STUP!

Ett bottenlöst stup blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Vad säger du som du ångrar sen?

RAS!

Ett stenras blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tappar du hoppet?
3-4 Vad går sönder (ta bort tärningen för föremål)?
5-6 Varför litar de andra mindre på dig nu?

MÖRKER!

Ett kraftigt tvärdrag släcker era facklor.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tror du att de andra hatar dig?
3-4 Vad gör dig obeskrivligt rädd?
5-6 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?

TOMT RUM!

Endast spår av något slags stormöte återstår.

TOMT RUM!

En öde matsal med bänkar och långbord.

FÄLLA!

En fallucka öppnar sig plötsligt under dig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför känner du sig utstött?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?

FÄLLA!

Pilar skjuts plötsligt ur väggen mot dig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad går sönder (ta bort tärningen för föremål)?
3-4 Varför känner du dig värdelös?
5-6 Hur sviker du någon?

SKATTKISTA!

Du hittar en magisk dryck.

Drick och få tillbaka en av dina tärningar.

Placera den vid vilken Krycka du vill på ditt karaktärsblad.

SKATTKISTA!

Du hittar något (bestäm själv) du kan muta en varelse i jordborgen med.

Ge mutan till en varelse du vill ta dig förbi och slå om din tärning en gång.

SKATTKISTA!

Föremål (bestäm själv) som skyddar mot Häxdrottningen.

Använd föremålet för att slå om din tärning i Tronrummet en gång.

VATTEN!

En strid underjordisk ström blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Varför vill du bara ge upp?
5-6 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?